

Archipelagos

A game for the Atari ST, Commodore Amiga and IBM PC and its compatibles.

© Logotron Ltd/Astral Software Ltd 1989. 2

Logotron Headquarters
Dales Brewery,
Gwydir Street,
CAMBRIDGE
CB1 2LJ

Logotron Recreation
Chancery House,
107, St. Pauls Road,
Islington,
LONDON
N1 2NA

Talent Wanted

Apply Within We are always on the lookout for new and original software here at Logotron Recreation. If you have some software that you feel we may be interested then why not send it to us. You'll be under no obligation to publish with us and all submissions will be treated in the strictest confidence. Please mark all submissions for the attention of Tony Beckwith at the London address above.

They thought therefore they were...

Sit inside a space and think,
"What is this place I'm sitting in?"

5

mouse you will see a crosshair/cursor moving about the screen. Try moving the crosshair off of the right hand side of the screen. You will see the landscape pan to the left. This isn't a very fast method of panning so press the pan/cursor mode toggle button and the crosshair will disappear. Now you can pan much more quickly. Make a full 360° turn to the right so that you can see the full landscape about you and finally see the Obelisk in the middle of the screen again. Did you notice the planet in the sky as you turned? The planet is always to the north so that you should never get lost.

Okay. By now the arboreal tree is probably getting a little bit too close to you. Time to get out of here! Pan to the right just slightly and you should see a small stone slightly in the distance. Press the pan/cursor mode toggle button and the crosshair will reappear. You can move to any square that the crosshair can point to - note that the height that the crosshair can reach is limited so that you can't move too far in the distance. Place the crosshair on a square halfway between yourself and the stone (about three squares in front of the stone). Now press the action button and you will move to the square that the crosshair was placed on. If the stone goes off to one side of the screen then pan round so that it is in the centre of the screen. When you move in this manner, you are floating so the only square that can affect you is the one that you come to rest on. This is very useful because it means that you can take

6

giant 'strides' over deadly squares like sea, sand or infected land. Also, if you try to move to a deadly square then the computer will 'bleep' at you to indicate that you can't move there.

Back to the stone. It is already connected to the Obelisk by a land (they're on the same island together!) so all that you need to do is place the crosshair anywhere on the square that the stone is sitting on and press the action button. The stone will collapse in front of you, your energy bar at the bottom of the screen will grow and one of the two stones in the bottom-right hand corner will crack. The stone indicator is there to show you how many stones exist on the archipelago and how many have been 'collapsed'.

So why do we have energy? The energy bar shows you how much energy you have left for creating new land and 'disinfecting' infected land. You need energy to create landpaths from stones to Obelisks. Move towards the stone until it is in range of your crosshair - but don't come closer than three squares from the stone or the Obelisk as we don't want to be too close to them. Now collapse the stone in exactly the same way that you did the last one. The stone indicator will now disappear and a long bar should be occupying the bottom of the screen. This is a timer bar and it will count down the ninety seconds that you have to destroy the Obelisk. If you don't destroy the Obelisk in time then the Obelisk will destroy you.

So how do we have energy? The energy bar shows you how much energy you have left for creating new land and 'disinfecting' infected land. You need energy to create landpaths from stones to Obelisks. Move towards the stone until it is in range of your crosshair - but don't come closer than three squares from the stone or the Obelisk as we don't want to be too close to them. Now collapse the stone in exactly the same way that you did the last one. The stone indicator will now disappear and a long bar should be occupying the bottom of the screen. This is a timer bar and it will count down the ninety seconds that you have to destroy the Obelisk. If you don't destroy the Obelisk in time then the Obelisk will destroy you.

Fortunately on this archipelago it will be easy to destroy the Obelisk. Just enter pan mode and pan to the right until the Obelisk is in your sight. It should be close enough to place your crosshair on the square that the Obelisk is on - if it isn't then

10

Wirklichkeiten wurden. Selbst im Schlaf erzeugten die morphogenischen Strukturen ihrer Gehirne Tausende weiterer Welten, fast zufällig.

Schließlich wandten die Alten ihre intellektuellen Kräfte einem anderen Ort zu, dem wolkenumhängten Planeten im Norden. Sie dachten Meere dorthin, dann Bewohner und Zivilisationen. Allmählich wurde auch dieser Ort Wirklichkeit, und es wunderte niemanden, als eines schönen Tages Beucher von dort ankamen.

Die Besucher fühlten sich wohl auf Archipelagos. 10 000 Paradiese lagen zu ihren Füßen. Sie ergripen Beizt von jedem einzelnen und errichteten zum Beweis ihres Anspruchs einen Obelisk aus diamantartem Granit, jeder ein unverrückbarer Zeuge ihrer Macht.

Vergleichlich versuchten die Alten, die unliebsamen Besucher kraft ihrer Geisteskräfte zu entwirken. Aber es war zu spät – die Obeliken standen. Die bloße Idee der Ent-Wirklichkeit ertrüte die Besucher. Sie wollten sich die Alten vom Hals schaffen. In der Früh eines schönen Morgens, als die buntgefiederten Vögel in Äolischen Harmonien im Laubwerk des Archipelagos zwitscherten, holten die Besucher zum letzten Schlag aus.

Vor langer, langer Zeit schufen sich die Alten in Gedanken solche illusorischen Welten. Ihren vereinten Geistekräften gelang es, einhundert davon ins Leben zu rufen, jede ein Archipelago, auf dem man sich zum gemütlichen Beisammensein traf, entspannte, wartete und Tee trank. Ihre Gedanken waren von solcher Mächtigkeit, daß diese Orte zu

Loading Instructions...

IBM PC and Compatibles

1. From the MS-DOS prompt, type the word "archi" and press RETURN. The game will now load.

Please note that this product is manual protected. Before you can play the game, the computer will ask you to type in a word from a given position in the instruction manual. Archipelagos is not copy protected and we severely recommend that you make a back-up copy of the game. You are warned that back-up copies are for your own personal use only.

Atari ST and Commodore Amiga

1. Turn off the computer and disconnect all unnecessary peripherals. We recommend that you leave your computer switched off for thirty seconds in case a virus has installed itself in your memory. This will kill a virus if one is present.

2. Place the disk in drive A and switch the computer on. 3. Archipelagos will now automatically load. You should close the write-protect tab on your disk so that the computer can save your 'highest archipelago reached so far' total to disk.

They thought therefore they were...

Sit inside a space and think,
"What is this place I'm sitting in?"

Picture an island of palm and a tropical sea. That's where it is you'd like to be.

And if you wonder what's behind that beach, just a little out of reach, just float there and you'll know.

You could create an Archipelago!

Long, long ago, in a place where a cloudy planet always hung above the north, the Ancients played with such thought worlds. Together, the power of their minds created a hundred worlds, each an Archipelago, where they met, relaxed, and drank tea. Their thoughts were so strong that the places eventually became real. When they slept, they found the morphogenetic patterns of their thoughts remained, to generate thousands more worlds, almost randomly.

Then the Ancients turned their minds to another place. They contemplated the cloudy planet in the north, and imagined seas, then inhabitants and finally whole civilisations. This place also became real in time - so real that Visitors came from it one day.

The Visitors liked Archipelagos. They had found ten thousand sand paradises. Pretty soon they staked their claim on every Archipelago by placing an Obelisk of immutable granite, each a sentinel of their power.

will turn to sand and you will sink and join the mutated Necromancer.

Blood Eggs...

visit but we think the Logotron Turtle on archipelago thirty-five and Europe on archipelago twenty-five are especially good.

Controls

IBM PC and compatibles:

F1 - Create land/Disinfect land.
F2 - Map (any mouse button, RETURN, SPACE or F2 to leave this mode).

F3 - U-turn.
F5 - Toggle palette (two palettes available).
F6 - Toggle mouse left/right control (only if mouse mode selected).
F7 - Toggle Sound Effects on/off.
ESC - Quit game.

RETURN or right mouse button in mouse mode - Toggle Pan/Cursor mode.
Space or left mouse button in mouse mode - Action Button.

For movement use a mouse or in keyboard mode use the cursor keys or the following key arrangements:

Up - 'W'.
Down - 'S'.
Left - 'A'.
Right - 'D'.

Famous Archipelagos of our time...

The Lost Souls first appear on Archipelago twenty-five. The

Lost Souls of the Ancients manifest themselves in the form of

a whirlwind and roam the archipelago in search of nourishment

- your soul! Any kind of contact with one will result in your soul

being pulled into the Lost Soul for all eternity.

Every fifth archipelago in the first one hundred is bit-mapped - that means that it is pre-drawn by us and has to be loaded off your game disk. Of course, each of these is worth a

The Ancients tried to 'de-imagine' their visitors but it was too late - the Obelisks were in place. The very idea of 'de-imagination' made the visitors mad. They decided the ancients would have to go.

To remove the power you must destroy the Obelisk. The Obelisk receives its power from the stones of the Archipelago, so each of the stones needs to be destroyed in turn by being drained of its energy. Before you can absorb the energy from a stone however, you must first join it by a continuous land path (not necessarily a straight one!) to the Obelisk - sometimes you will even have to build vast landbridges from island to island - and only then can you absorb the energy of a stone. Once the energy from all of the stones has been successfully absorbed, the Obelisk will become vulnerable for ninety seconds. During this time, you must return to the Obelisk and absorb its energy. Failing to do this in time will result in the Obelisk destroying you. This is Archipelago in theory, now let's get some practice...

Early one morning, as the multicoloured birds sang Aeolian harmonies in the trees of Archipelagos, the visitors made their last call. They tracked down the ancients and drained their blood into the soil. Their bodies were turned to stone where they slept. If they awoke, their waking forms were mutated into the unspeakable. Their souls were cast into torment. Even the tea supplies were confiscated.

And all the life in Archipelagos was left perverted. Where clumps of gladioli once bloomed, eggs now awaited the elemental spark of thunder to spread poison. Where birds once sang, necromancers now inexorably ate the very fabric of Archipelagos. The visitors have long since gone, but their work remains. Until now...

Once you have loaded the game you will be presented with a screen saying:

'ARCHIPELAGO 1'

'SPACE BAR TO CONTINUE'

'RETURN TO SELECT ANOTHER ARCHIPELAGO'

Don't worry about the coloured 'splodges' behind the text (Only

ST/Amiga) for the time being. Press the Space bar and the computer will say:

'CREATING ARCHIPELAGO 1'

After a short time, a chequered landscape will appear on the screen stretching off into the distance. If you look closely you should be able to see the sea in the distance. The giant structure in front of you is the Obelisk. It looks a bit like 'Cleopatra's Needle' in London or the 'Washington Monument' in Washington D.C.

Each square of the chequered ground pattern has a colour to represent it. The colours vary according to the computer that you are playing the game on:

Using an IBM PC or PC compatible in CGA mode (and utilising the original palette) the colours are: Chequered purple and blue squares represent land. White squares represent sand. Pink squares represent infected land. Light pink squares represent infected sand. Cyan squares represent sea.

Using an Atari ST, Commodore Amiga or an IBM PC or PC compatible in either EGA or VGA modes, the colours are: Green squares represent land. Yellow squares represent sand. Red squares represent infected land. Brown squares represent infected sand. Blue squares represent sea.

Now press the F2 key again and the landscape will appear back on screen. If you try using the movement keys or your

To either side of the Obelisk you will see a tree. The tree to the left does not move and is merely an obstruction. The tree to the right is an arboreal tree and is dead. These trees spin whilst moving upwards and downwards. Every time an arboreal tree reaches the floor, it moves towards you - the further it is from you, the greater the movement the tree will make toward you. As an arboreal tree advances, it infects the land around it. Infected land comes from the blood of the ancients and if you rest on a square that is infected, you will die. You will also die if you ever rest on a sea or sand square. More on this later.

To the left is an overall map of the Archipelago. Archipelago 1 is a very small Archipelago with only one island and is designed to be easily solved. To the right of the overall map is a 'zoom' window of the area immediately about yourself. The black 'dot' in this window is yourself. Notice the red/purple infection in a cross shape - this has been caused by the arboreal tree that you were looking at earlier. Note that stones and the Obelisk are not shown on either map. It is your job to find them!

Now press the F2 key again and the landscape will appear back on screen. If you try using the movement keys or your

Die Mitwirkenden:

Spieldesign von Astral Software
ST/Amiga-Programmierung Paul Carruthers von Astral Software

PC-Programmierung Ian Downend von Astral Software

Grafik: Paul Carruthers von Astral Software

ST/Amiga Musik: David Whittaker

Einbandgrafik: Junior Tomlin

Dokumentation: Tony Beckwith, Story: Herbert Wright

Übersetzungen: Alpha Cambridge

Herausgeber: Logotron Recreation

Mit bestem Dank an Richard Costello für seine Unterstützung.

Ladeanleitungen

IBM PC und Kompatible

1. Nach dem MS-DOS Prompt "archi" eingeben und RETURN drücken, worauf das Spiel geladen wird. Das Programm ist nicht kopierschützt, und wir empfehlen Ihnen sogar dringend, eine Arbeitsskopie von der Originaldiskette anzufertigen. Diese Arbeitsskopie darf zum ausschließlichen Gebrauch durch den rechtmäßigen Besitzer verwendet und nicht an Dritte weitergegeben werden. An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, daß wir im Programm eine Legitimitätsabfrage eingebaut haben, die den Benutzer nach einem bestimmten Wort in der ENGLISCHEN Anleitung fragt. Bitte suchen Sie die Stelle und geben Sie das entsprechende Wort ein.

Auf beiden Seiten des Obelisken steht ein Baum. Der Baum links ist unbeweglich und stellt lediglich ein Hindernis dar. Der Baum rechts ist ein Korkenzieher-Baum und tödlich. Diese Bäume rotieren, während sie sich hoch und runterbewegen. Beim Erreichen des Bodens bewegen sich diese Bäume auf Sie zu, je größer die Entfernung, desto stärker die Bewegung. Ein solcher sich in Bewegung befindlicher Korkenzieher-Baum infiziert die Landschaft rund um sich mit dem Blut der Alten. Wenn Sie sich auf einem solchen Feld zur Ruhe setzen, sind Sie des Todes. Das gleiche Schicksal ereilt Sie, wenn Sie sich auf einem Stück Meer oder einem Stück Sand hinsetzen. Mehr hierzu etwas später.

Wenn Sie jetzt erneut F2 drücken, wird wieder die Landschaft eingeblendet. Beim Versuch, die Bewegungstasten oder das Action-Knopf, worauf das Bildschirmfeld zu betreten, bewegen Sie die Schwenkfunktion, um ihn wieder in die Bildschirmsmitte zu holen. Wenn Sie sich in dieser Weise fortbewegen, sind Sie in einem schwelbenden Zustand, so daß das einzige Feld, das Sie in irgendeiner Weise beeinflussen kann, das Feld ist, auf dem Sie landen. Dies ist natürlich sehr praktisch, weil Sie "Rübeabschritte" über todtbringende Gewässer und infizierte Regionen ausführen können. Beim Versuch, auf ein tödliches Feld zu springen, gibt der Computer ein akustisches Warnsignal aus, zum Zeichen, daß dort kein Aufstehen möglich ist.

Zurück zu unserem Stein. Der ist bereits über eine Landbrücke mit dem Obelisen verbunden (schließlich sind sie auf der gleichen Insel). Sie brauchen also nichts weiter zu tun, als das Fadenkreuz irgendwo auf das Feld zu platzieren, auf dem sich der Stein befindet, und dann den Action-Knopf zu betätigen. Der Stein bricht vor Ihnen in sich zusammen, Ihre Energieszange (am unteren Bildschirmrand) wächst an, und einer der zwei Steine in der unteren rechten Ecke zerbricht. Hier sehen Sie, wieviele Steine sich auf dem jeweiligen Archipelago befinden, und wieviele davon schon zerbrochen sind.

"CREATING ARCHIPELAGO 1"

Nach wenigen Sekunden erscheint eine karierte Landschaft, die sich in die Ferne erstreckt. Beim genaueren Hinsehen sollten Sie am Horizont das Meer erkennen. Das riesige Monument, das vor Ihnen in die Höhe ragt, ist der Obelisk, der ein wenig an die Nadel der Kleopatra in London oder das Washington Monument in Washington DC erinnert. Ein solcher sich in Bewegung befindlicher Korkenzieher-Baum infiziert die Landschaft rund um sich mit dem Blut der Alten. Wenn Sie sich auf einem solchen Feld zur Ruhe setzen, sind Sie des Todes. Das gleiche Schicksal ereilt Sie, wenn Sie sich auf einem Stück Meer oder einem Stück Sand hinsetzen. Mehr hierzu etwas später.

Für den Moment drücken Sie F2. Die Landschaft entschwindet, um einer Karte des Archipelago Platz zu machen. Das Spiel wird "eingefroren", so daß Sie sich beliebig Zeit für das Studium der Karte nehmen können.

Links befindet sich eine Karte des gesamten Archipelago. Archipelago 1 ist eine winzige Inselgruppe mit nur einem einzigen Eiland und ist daher einfach zu bewältigen. Rechts neben der Karte ist ein Zoom-Fenster, das die direkte Umgebung darstellt. Der schwarze Punkt in diesem Fenster sind Sie selbst. Außerdem erkennen Sie eine rote/blaue Infektion in einem Kreis. Machen Sie sich im Moment keine Gedanken über die farbigen Flecken hinter dem Text (Nur ST/Amiga). Drücken Sie die Leertaste, worauf der Computer meldet:

Bei Verwendung eines IBM PC oder Kompatiblen im CGA Modus (zusammen mit der Originalpalette) bedeuten die Farben: Violett und blau sind fester Boden, weiß: Felder sind Sand, rosa Felder sind infiziertes Land. Hellros

